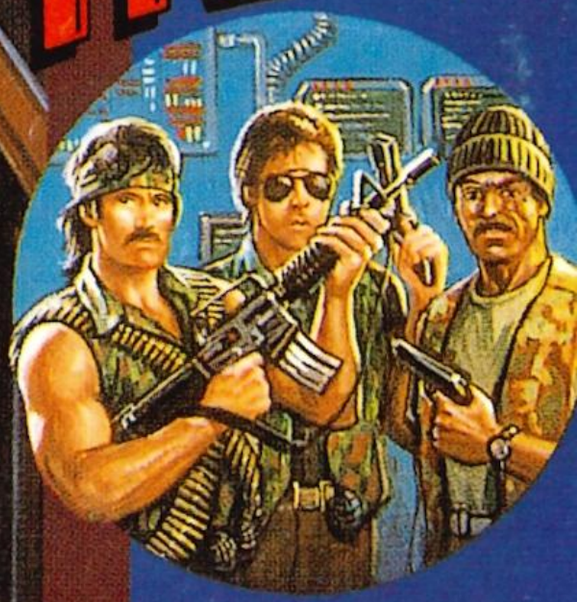
Digital Pictures

SEGA

MEGA-CD

NIGHT TRAP™



MANUAL DE INSTRUÇÕES

ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

AVISO: LER ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA DE JOGOS SEGA

Uma pequena percentagem de indivíduos podem sentir sintomas epilépticos quando expostos a alguns padrões de luz ou luzes fortes. A exposição a certos padrões de luz ou fundos no écran de televisão, ou quando jogam jogos de vídeo pode conduzir a um ataque epiléptico nestes indivíduos. Algumas condições podem induzir a sintomas epilépticos despercebidos, mesmo em pessoas que nunca tiveram ataques ou sintomas de epilepsia. Se tu, ou alguém da tua família, sofre de epilepsia, consulta o teu médico antes de começares a jogar. Se sentires alguns dos seguintes sintomas enquanto jogas: tonturas, alteração da visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário, ou convulsões, pára IMEDIATAMENTE de jogar e consulta o teu médico antes de recomeçares.

ANTES DE COMEÇAR: COMO USAR A TUA MEGA CD

1. Instala o teu sistema Mega CD seguindo as instruções do teu Manual de Instruções Mega CD. Liga o Control Pad 1.

2. Liga o sistema (ON). Aparecerá o écran de apresentação da Mega CD. Se não aparecer nada no écran, desliga o sistema (OFF) e certifica-te de que está correctamente instalado.

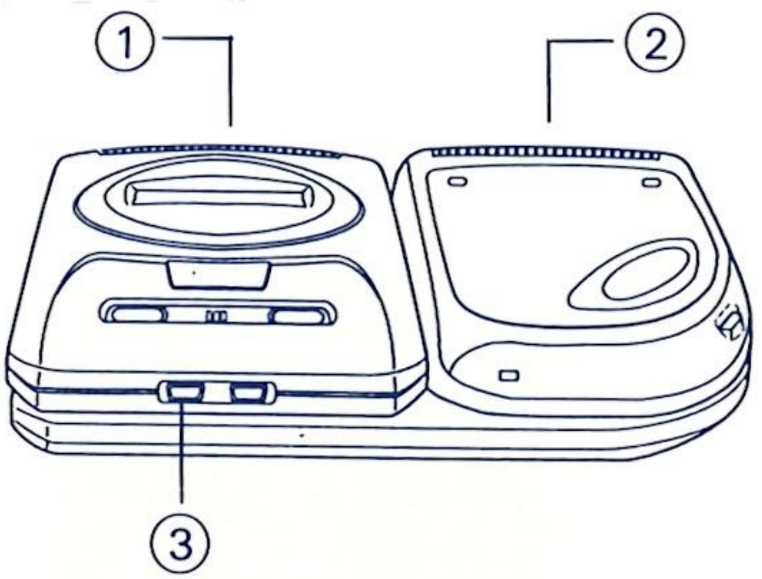
3. Pressiona o botão C no Control Pad da Mega Drive, e aparecerá o painel de controlo. Usa o botão D para seleccionar OPEN e pressiona o botão C para abrir o leitor CD.

4. Coloca o disco dentro do leitor e pressiona o botão C. A porta do CD fecha-se e aparecem as palavras CD-ROM no painel de controlo.

5. Usa o botão D para deslocar o cursor para CD-ROM e pressiona o botão C. Aparecerão os écrans de apresentação do jogo.

6. Se desejares parar um jogo em curso, ou se o jogo terminar, pressiona o botão de Reset da consola Mega Drive para aparecer o écran de Painel de controlo.

① Mega Drive
② Mega CD
③ Control Pad 1



S.C.A.T.
FICHEIRO CONFIDENCIAL DE INSTRUÇÕES
TOP SECRET

Nome de Código: NIGHT TRAP
N.º de Missão: 230
Oficial encarregado: CMDR. SIMMS

INFORMAÇÃO BÁSICA

Este escritório foi alertado para o desaparecimento inexplicado de cinco civis perto de Lakeshore. As pessoas desaparecidas e as possíveis vítimas foram vistas pela última vez em Vineyard Ave. Presume-se que eles se encontram na propriedade de Mr. e Mme. Martin.

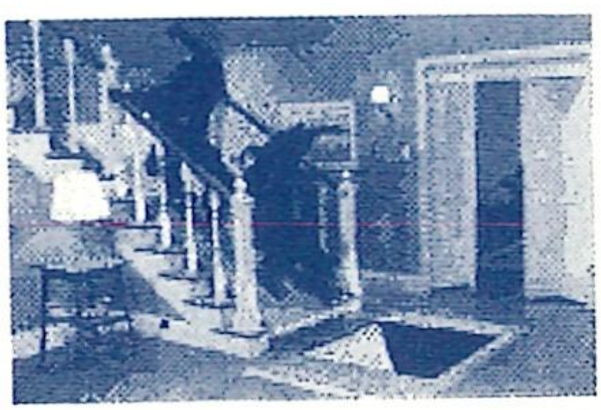
O relatório policial informa que as pessoas tinham sido convidadas a passar a noite na propriedade Martin. Sob interrogatório, a família Martin diz que as cinco pessoas chegaram no Sábado e saíram no Domingo, perto das 4h. Victor Martin não permitiu que os polícias procedessem a investigações na propriedade.

As investigações realizadas até agora não revelaram nenhuma indicação sobre as pessoas desaparecidas. O caso foi entregue à Equipa de Ataque da Sega — S.C.A.T. — para ser resolvido imediatamente.

ESTADO DA OPERAÇÃO

Há dois dias atrás os agentes da S.C.A.T. realizaram clandestinamente uma busca à casa de Martin. A investigação fez aparecer 3 factos desconhecidos até agora:

1. A casa está cheia de portas dissimuladas em cada divisão.
2. Um determinado número de câmaras de vigia escondidas permitem examinar secretamente 8 divisões da casa.
3. Um dispositivo electrónico controla a abertura e o fecho das portas e as câmaras.



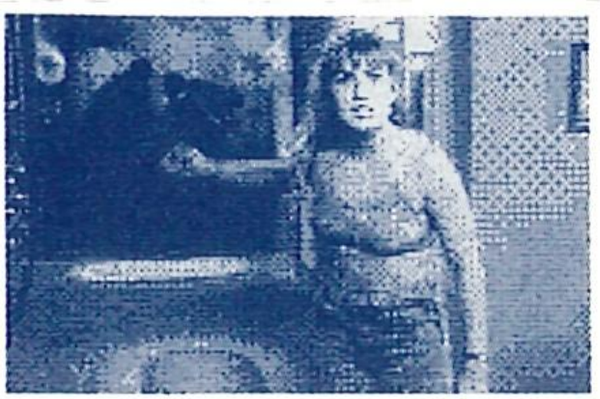
A pesquisa da S.C.A.T. revelou que as portas eram protegidas por um CÓDIGO DE ACESSO com 6 variações de cor. Os Martin podem alterar o código de acesso. As portas só podem ser accionadas com o código de acesso correcto.

Ontem, os agentes da S.C.A.T. completaram com êxito a missão n.º 229, nome de código TRICK WIRE. Enquanto a família Martin estava ausente, os agentes ligaram um cabo de derivação no sistema que controla as portas e as câmaras. O cabo é ligado a um painel de controlo situado na parte de trás da casa. O sistema de derivação permite-te, como agente da S.C.A.T. esconder-te na casa e controlar à distância as câmaras e portas.

COMPLICAÇÕES NA MISSÃO

Neste momento, cinco (5) novas convidadas, todas elas formosas com idades compreendidas entre 16 e 19 anos, estão a caminho do estado vinícola a convite da família Martin.

O S.C.A.T. conseguiu infiltrar Kelli Medd, um dos seus melhores agentes, no grupo. Nenhuma das outras raparigas conhece a verdadeira identidade de Kelli. Para protegê-las elas devem estar sempre sob vigia das câmaras escondidas. E a identidade de Kelli deve ser mantida em segredo absoluto.



A família Martin é composta por Mr. e Mrs. Martin, a sua filha Sarah, o filho Jeff e um primo, Tony. Temos a informação de que a família Martin muda constantemente o código de acesso como medida de precaução. Como cada um dos Martin pode alterar o código, as suas conversas devem ser controladas regularmente.

Escondido no painel de controlo deverás ter atenção a qualquer alteração no código de acesso. Deves introduzir imediatamente o novo código no sistema de derivação para controlar as portas.

Certos fechos indicam que pessoas ou objectos não identificados podem entrar na casa.

ORDENS DA MISSÃO

1. Toma a tua posição no painel de controlo na parte de trás da mansão dos Martin. Vigia constantemente todas as salas. Kelli transmitirá pistas, através das câmaras sempre que possível sem arriscar o seu disfarce.

2. Muda o código de acesso se necessário para manter o controlo sob as portas.

3. Captura tudo o que pode colocar em perigo os convidados. NÃO APANHES AS MULHERES.

4. Descobre o que aconteceu aos primeiros convidados.

5. Prende todos os criminosos, se os encontrares.

6. NÃO TE ESQUEÇAS: Quando controlares o sistema de derivação, toda a operação está nas tuas mãos. O resultado final desta missão depende de ti.

7. NÃO DEIXES QUE TE APANHEM.

UTILIZAÇÃO DO CONTROLADOR S.C.A.T.

① O botão D desloca o cursor da visão de uma câmara para outra. A visão indicada estará ligada.

② Start permite ver uma planta da casa. Pressiona novamente para voltar à sala de vigia.

③ O botão A permite ver a cena filmada pela câmara ligada.

④ O botão B abre uma porta.

⑤ O botão C muda a cor do código de acesso.

MEMORANDO DA S.C.A.T.

DO ESCRITÓRIO DO COMANDANTE SIMMS

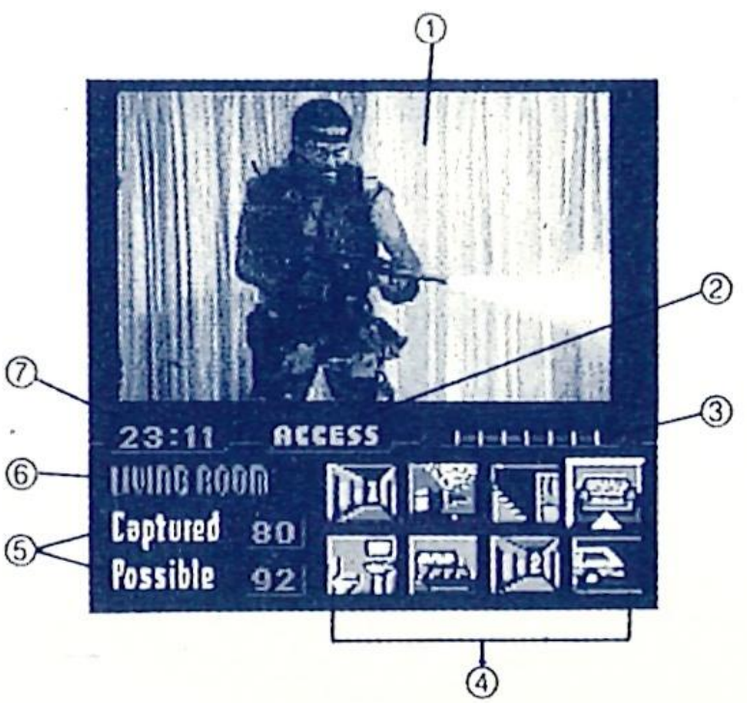
Devido à natureza delicada desta missão e do possível perigo para os civis, todo o pessoal da S.C.A.T. estarão em missão permanente até este caso ser resolvido.

UTILIZAÇÃO DO PAINEL DE CONTROLO DE DERIVAÇÃO

① Visão actual de vigilância
② Código de acesso
③ Detector de armadilha
④ Visão de câmara escondida
⑤ Contador
⑥ Visão da sala actual
⑦ Tempo de vigia

PROCEDIMENTOS

- Muda os pontos de vigia para poder ter uma visão sobre tudo o que se passa na casa. Escuta as conversas para apanhar pistas. Não observes uma sala onde não se passa nada.



- O código de acesso á azul quando começa a tua missão. As outras cores possíveis para o código são vermelho, verde, amarelo e púrpura. Espia para ver quando muda a cor do código de acesso, e qual será a nova cor. Espera até que a pessoa que fala saia da sala. Depois, pressiona o botão C até o indicador do código de acesso mudar de cor.

- Cada porta-armadilha tem um sensor que detecta as pessoas ou coisas que se aproximarem. Quando a barra do sensor muda para a zona a vermelho, pressiona imediatamente o botão B para capturar o criminoso.

- As armadilhas NÃO SE ACTIVARÃO se o código de acesso estiver errado. Aparecerá a seguinte mensagem ''ACESS DENIED''.

- Os contadores mostram quantos criminosos entraram na casa e quantos foram capturados. Não deixes que o número POSSIBLE de criminosos fique fora de controlo. Mantém o contador CAPTURED em movimento.

VISÃO DA PLANTA DA CASA

Pressiona Start para controlar e analisar a planta da casa dos Martin.

MANUTENÇÃO DO COMPACT DISC SEGA

- O Compact disc Sega foi concebido exclusivamente para o sistema Mega-CD.
- Certifica-te de que manténs a superfície do compact limpa e sem riscos.
- Não deixar exposto à luz directa solar ou próximo de outras fontes de calor.
- Certifica-te de que fazes pausas ocasionais durante o jogo prolongado.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISORES DE PROJECÇÃO: Imagens fixas podem causar danos irreversíveis no tubo de imagem ou depositar fósforo no Tubo de Raios Catódicos. Evita o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande écran.

MARCADOR DE PONTOS

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

SEGA

MEGA-CD

© ''Este manual é propriedade literária de SEGA ENTREPRISES Limited, e todos os direitos são reservados. Este documento não pode ser copiado, fotocopiado, reproduzido, traduzido ou reduzido a qualquer meio electrónico, na totalidade ou em parte, sem autorização prévia, por escrito, de SEGA ENTREPRISES, Ltd.''

DISTRIBUIDOR OFICIAL

ECOFILMES

São João da Madeira